

Аннотация к программе «Мультмастер»

Участники смены попадут в увлекательный мир анимационной индустрии, смогут стать настоящими аниматорами и снять свои собственные мультфильмы в различных техниках (перекладка, пластилин, коллажная и объектная анимация, стоп-моушен). Ценным опытом в этой области с ними поделятся профессиональные режиссеры, сценаристы, художники-аниматоры. Участники узнают, как правильно смотреть мультфильмы и познакомятся с лучшими образцами современной авторской мультипликации.

В программе:

- Теоретические занятия по истории анимации, основным анимационным техникам, секреты создания персонажа и подготовка его к анимации.
- Практические занятия по сценарному и актерскому мастерству, получение практических навыков в сфере анимации.
- Игры на командообразование, тренинги по развитию креативности.

Итоговым продуктом обучения на смене станут мультипликационные фильмы, исполненные в разных техниках анимации, которые будут представлены на детском Фестивале «Блинч-2022».

Актуальность программы

В Хабаровском крае с 2018 года активно идет развитие анимационной индустрии. Осенью 2018 г. в г. Хабаровске была образована студия анимации «Мечталёт» (далее «Мечталёт»), к 2021 году ею реализовано 6 проектов, сериал «Спина к спине» продан в КНР. В июне 2019 г. прошел «Большой фестиваль мультфильмов» в г. Хабаровске, организованный студией «Мечталёт» совместно с ФГУП «Киностудия «Союзмультфильм» (далее Союзмультфильм). В марте 2020г. студия «Мечталёт» вошла в состав Ассоциации анимационного кино России. В октябре 2020 г. состоялось открытие онлайн-платформы <https://artkrai.ru>, «Арт-кластер Хабаровского края» — это первая платформа, объединяющая творческую молодежь региона, в том числе в области анимации. В ближайшей перспективе планируется заключение официального соглашения Хабаровского края с Союзмультфильмом о совместной деятельности по развитию анимационной индустрии в Хабаровском крае и создании креативного технопарка в г.Хабаровске с площадкой под студию мультипликации, анимации. Технопарк предлагают сделать центром производства аудиовизуального контента. Производимая продукция будет рассчитана не только на внутренний рынок, но и на страны Азиатско-Тихоокеанского региона.

Важно отметить, что анимация не ограничивается одними лишь мультипликационными фильмами. Ей находится применение практически во всех сферах жизни: телевидение, компьютерные игры, презентации, сервисы и сайты в Интернете. Технологии анимации имеет значительное

преимущество перед всеми остальными видами подачи информации. При помощи анимации передаваемая информация приобретает динамичный и интерактивный характер. Такая форма подачи помогает зрителю легче усваивать информацию. Это стало возможным благодаря развитию компьютерных технологий, с помощью которых можно облачить сложную информацию в более понятную широкой аудитории форму. Если учитывать еще факт, что на данный момент анимация является одним из ключевых факторов при создании рекламы, то её можно рассматривать как высокоэффективную технологию создания медиаконтента.

Актуальность программы обусловлена необходимостью популяризации анимационной индустрии у подростков в качестве сферы их возможной профессиональной реализации. События смены «МультМастер» предоставляют детям возможность создать собственные мультипликационные фильмы, получить опыт проектной командной работы, почувствовать собственные возможности в творческой самореализации, сформировать мотивацию к самообразованию в области анимации, дальнейшему профессиональному самоопределению.

Адресат программы: Участники в возрасте от 13 до 17 лет со всех территорий Хабаровского края без требований к специальной подготовке. Программа не имеет ограничений для участия в ней детей-сирот, детей, оставшихся без попечения родителей и оказавшихся в трудной жизненной ситуации.

Образовательная цель – Вовлечение детей старшего школьного возраста в мультипликационное творчество через активное включение в игровую среду, моделирующую деятельность мультипликационного производства.

Задачи образовательной программы:

предметные:

- познакомить обучающихся с основными техниками современной анимации;
- познакомить обучающихся с технологией создания мультфильмов;
- познакомить обучающихся с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае.

метапредметные:

- развивать эстетическое восприятие мультипликационного творчества;
- способствовать развитию навыков совместной проектной деятельности;
- совершенствовать умение выстраивать правильную коммуникацию с другими людьми.

личностные:

- способствовать повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности;
- способствовать формированию личностных качеств обучающихся - творческой активности, фантазии, инициативности, креативности.

Ожидаемые результаты:

В соответствии с целью и задачами программы произойдут следующие результативные изменения:

предметные:

- обучающихся знают основные техники современной анимации;
- обучающихся овладели технологией создания мультфильмов;
- обучающиеся познакомились с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае.

метапредметные:

- способствовали развитию эстетического восприятия мультипликационного творчества;
- развили навыки совместной проектной деятельности;
- способствовали развитию умения выстраивать правильную коммуникацию с другими людьми.

личностные:

- способствовали повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности;
- способствовали формированию личностных качеств обучающихся: творческой активности, фантазии, инициативности, креативности.

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное бюджетное
нетиповое образовательное учреждение
Краевой детский центр «Созвездие»

«УТВЕРЖДАЮ»
Генеральный директор
КГБНОУ КДЦ «Созвездие»
А.Е.Волостникова
Приказ № 01-09/597
«21» декабря 2021г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
краевой профильной смены
«МультМастер»
(художественная направленность)**

Возраст участников: 13-17 лет
Срок реализации программы:
03.08.2022-20.08.2022, 18 дней
Руководитель смены:
Дубовская А.В.
Место реализации:
Хабаровский край, район
им. Лазо, р.п. Перяславка,
дружина «Созвездие»

Хабаровск, 2022г.

1. Информационная карта программы

Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа краевой профильной смены «Мультмастер»
Направленность программы	Художественная
Аннотация к программе	Участники смены попадут в увлекательный мир анимационной индустрии, смогут стать настоящими аниматорами и снять свои собственные мультфильмы в различных техниках (перекладка, пластилин, коллажная и объектная анимация, стоп-моушен). Ценным опытом в этой области с ними поделятся профессиональные режиссеры, сценаристы, художники-аниматоры. Участники узнают, как правильно смотреть мультфильмы и познакомятся с лучшими образцами современной авторской мультипликации. В программе: – Теоретические занятия по истории анимации, основным анимационным техникам, секреты создания персонажа и подготовка его к анимации. – Практические занятия по сценарному и актерскому мастерству, получение практических навыков в сфере анимации. – Игры на командообразование, тренинги по развитию креативности. Итоговым продуктом обучения на смене станут мультипликационные фильмы, исполненные в разных техниках анимации, которые будут представлены на детском Фестивале «Блинч-2022».
Цели и задачи программы	Цель: Вовлечение детей старшего школьного возраста в мультипликационное творчество через активное включение в игровую среду, моделирующую деятельность мультипликационного производства. Задачи: <i>предметные:</i> - познакомить обучающихся с основными техниками современной анимации; - познакомить обучающихся с технологией создания мультфильмов; - познакомить обучающихся с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае. <i>метапредметные:</i> - развивать эстетическое восприятие мультипликационного творчества; - способствовать развитию навыков совместной проектной деятельности; - совершенствовать умение выстраивать правильную коммуникацию с другими людьми. <i>личностные:</i> - способствовать повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение

	социокультурного опыта в различных видах деятельности; - способствовать формированию личностных качеств обучающихся - творческой активности, фантазии, инициативности, креативности.
Предполагаемый результат	В соответствии с целью и задачами программы произойдут следующие результативные изменения: <i>предметные:</i> - обучающихся знают основные техники современной анимации; - обучающихся овладели технологией создания мультфильмов; - обучающиеся познакомились с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае. <i>метапредметные:</i> - способствовали развитию эстетического восприятия мультипликационного творчества; - развили навыки совместной проектной деятельности; - способствовали развитию умения выстраивать правильную коммуникацию с другими людьми. <i>личностные:</i> - способствовали повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности; - способствовали формированию личностных качеств обучающихся: творческой активности, фантазии, инициативности, креативности.
Адресат программы	Участники в возрасте от 13 до 17 лет со всех территорий Хабаровского края без требований к специальной подготовке. Программа не имеет ограничений для участия в ней детей-сирот, детей, оставшихся без попечения родителей и оказавшихся в трудной жизненной ситуации.
Количество участников	105 человек
Сроки проведения	03.08.2022 – 20.08.2022
Продолжительность	18 дней
Место проведения	Хабаровский край, район им. Лазо, р.п. Переяславка, дружина «Созвездие»
Тип учреждения	Краевое государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Краевой детский центр «Созвездие».
Адрес исполнителя	680026 г. Хабаровск, ул. Тихоокеанская, 75. Краевое государственное бюджетное нетиповое образовательное учреждение «Краевой детский центр «Созвездие»
Руководители смены	Дубовская А.В., методист отдела разработки и реализации проектов
Автор-составитель программы	Дубовская Александра Владимировна, методист отдела разработки и реализации проектов.
Партнеры программы	– Общество с ограниченной ответственностью "Мечталёт", студия анимации – Федеральное государственное унитарное предприятие «Творческо-производственное объединение «Киностудия «Союзмультфильм»; – Губерния;

	– Фонд академии Хитрука - Хабаровская краевая общественная организация «Развития анимационного искусства в Хабаровском крае»
--	---

2.Комплекс основных характеристик программы

2.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа образовательного блока «МультМастер» краевой профильной смены «МультМастер» разработана в соответствии нормативно-правовыми документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Приказом Минобрнауки России от 13.07.2017 N 656 "Об утверждении примерных положений об организациях отдыха детей и их оздоровления";
- Приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648–20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Письмом Минобрнауки России № 09–3242 от 18.11.2015 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Положением о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе КГБНОУ КДЦ Созвездие.

Актуальность программы.

В Хабаровском крае с 2018 года активно идет развитие анимационной индустрии. Осенью 2018 г. в г. Хабаровске была образована студия анимации «Мечталёт» (далее «Мечталёт»), к 2021 году ею реализовано 6 проектов, сериал «Спина к спине» продан в КНР. В июне 2019 г. прошел «Большой фестиваль мультфильмов» в г. Хабаровске, организованный студией «Мечталёт» совместно с ФГУП «Киностудия «Союзмультфильм» (далее Союзмультфильм). В марте 2020г. студия «Мечталёт» вошла в состав Ассоциации анимационного кино России. В октябре 2020 г. состоялось открытие онлайн-платформы <https://artkrai.ru>, «Арт-кластер Хабаровского края» — это первая платформа, объединяющая творческую молодежь региона, в том числе в области анимации. В ближайшей перспективе планируется заключение официального соглашения Хабаровского края с Союзмультфильмом о совместной деятельности по развитию анимационной индустрии в Хабаровском крае и создании креативного технопарка в

г.Хабаровске с площадкой под студию мультипликации, анимации. Технопарк предлагают сделать центром производства аудиовизуального контента. Производимая продукция будет рассчитана не только на внутренний рынок, но и на страны Азиатско-Тихоокеанского региона.

Важно отметить, что анимация не ограничивается одними лишь мультипликационными фильмами. Ей находится применение практически во всех сферах жизни: телевидение, компьютерные игры, презентации, сервисы и сайты в Интернете. Технологии анимации имеет значительное преимущество перед всеми остальными видами подачи информации. При помощи анимации передаваемая информация приобретает динамичный и интерактивный характер. Такая форма подачи помогает зрителю легче усваивать информацию. Это стало возможным благодаря развитию компьютерных технологий, с помощью которых можно облачить сложную информацию в более понятную широкой аудитории форму. Если учитывать еще факт, что на данный момент анимация является одним из ключевых факторов при создании рекламы, то её можно рассматривать как высокоэффективную технологию создания медиаконтента.

Актуальность программы обусловлена необходимостью популяризации анимационной индустрии у подростков в качестве сферы их возможной профессиональной реализации. События смены «МультМастер» предоставляют детям возможность создать собственные мультипликационные фильмы, получить опыт проектной командной работы, почувствовать собственные возможности в творческой самореализации, сформировать мотивацию к самообразованию в области анимации, дальнейшему профессиональному самоопределению.

Педагогическая целесообразность

Расположение Хабаровского края в центре Азиатско-Тихоокеанского региона, возможности непрерывного взаимодействия, сотрудничества с представителями стран этого региона позволяют производить собственный анимационный продукт для реализации на многомиллиардный рынок АТР, тем самым укрепляя экономику края. Важно, что отличительной особенностью многих профессий в анимации является возможность удаленной работы специалиста. Это является преимуществом для выбора будущей профессии современными школьниками и позволит ребятам в дальнейшем оставаться в Хабаровском крае, в привычной социальной среде, но с возможностью работы в любой анимационной студии мира.

Программы всех образовательных модулей тесным образом связаны с основной идеей программы – производством мультипликационных фильмов. Программы модулей построены на пошаговой реализации всех этапов работы «Фабрики мультфильмов».

Новизна программы.

Данная программа реализуется впервые. Консультантами при разработке программы выступили специалисты студий «Союзмультфильм» и «Мечталёт». Кроме того, студии готовы принимать непосредственное участие в реализации программы, проводя мастер-классы, выступления, презентации и выступив в качестве экспертов при оценке итоговых работ детей.

Отличительные особенности программы

Основное отличие программы смены «МультМастер» от подобных программ заключается в том, что обучающиеся проходят все стадии создания мультипликационных фильмов.

Основной технологией реализации образовательной программы детского лагеря является технология коллективной творческой деятельности. Образовательный потенциал коллективного творческого дела состоит в том, что оно представляет собой модель последовательности действий, которая успешно осваивается обучающимися за смену, может быть перенесена впоследствии в иные среды и, что важно, самостоятельно использована при подготовке любого учебного проекта в своей школе. Для достижения цели группа проходит стадии: поиска идеи, оформления ее в замысел и предварительной постановки задач; коллективного планирования; коллективной подготовки (работа микрогрупп по 5-7 человек); проведения КТД; подведения итогов (групповой анализ – рефлексия), последствий. При коллективной подготовке продукта деятельности проявляются различные социально-психологические феномены, такие, как сотрудничество, лидерство, инициативность, продвижение идеи и презентация себя, эмпатия, креативность, проба социальных ролей и др. Образовательный процесс при этом происходит в естественных условиях жизнедеятельности.

Таким образом, дети получают опыт планирования собственной деятельности, целеполагания, прогнозирования, самоорганизации, последующего оценивания и анализа достигнутых результатов выполнения задач, требующих группового решения.

В коллективной творческой деятельности формируется временное детское объединение, которое имеет свою логику развития и выполняет такие функции, как воспитательная, оздоровительная (сохранение, профилактика и совершенствование здоровья ребенка), коммуникационная (трансляция культурных образцов отношений и общения в различных видах деятельности), социализирующая (приобретение социального опыта посредством общения, совместной деятельности, проживания в особо организованном социуме), развивающая.

Программа реализуется в форме ролевой игры, что помогает обучающимся:

- обрести эмоциональный опыт взаимодействия с другими людьми лично и профессионально в значимых ситуациях;

- установить связь между своим поведением и его последствиями на основе анализа своих переживаний, а также переживаний партнера по игре;
- пойти на риск экспериментирования с новыми моделями поведения в аналогичных обстоятельствах.

Основная идея Программы

Игровая модель смены – ФАБРИКА МУЛЬТФИЛЬМОВ, участники которой (ребята старшего школьного возраста) подражают организации настоящего производства. Продукцией данной Фабрики являются Мультипликационные фильмы, созданные детьми. Процесс создания мультфильма – производство.

Адресат программы

Программа адресована обучающимся в возрасте от 13 до 17 лет, участникам краевой профильной смены, находящимся в условиях временного детского коллектива.

Условия набора в группу – по желанию участников краевой профильной смены, с учётом возрастных особенностей детей, без ограничений и специальных требований к уровню их подготовленности.

Объем и сроки реализации программы, режим занятий

Реализация программы рассчитана на 12 дней, 36 академических часа.

Занятия проводятся в соответствии с планом краевой профильной смены.

Режим занятий: ежедневно, 1-3 академических часа в зависимости от план-сетки смены (с перерывом 10 минут).

Наполняемость в группах: до 20 человек.

Продолжительность и режим занятий осуществляются в соответствии с СП 2.4.3648–20 от 28.09.2020 г «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Форма обучения – очная. Формы организации деятельности детей: индивидуально-групповая, парная, коллективно-групповая, фронтальная.

Направленность программы - художественная.

Уровень освоения программы – стартовый, предполагает применение и реализацию общедоступных и универсальных форм организации учебной деятельности.

2.2. Цель и задачи программы

Цель: Вовлечение детей старшего школьного возраста в мультипликационное творчество через активное включение в игровую среду, моделирующую деятельность мультипликационного производства.

Задачи:

предметные:

- познакомить обучающихся с основными техниками современной анимации;
- познакомить обучающихся с технологией создания мультфильмов;
- познакомить обучающихся с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае.

Метапредметные:

- развивать эстетическое восприятие мультипликационного творчества;
- способствовать развитию навыков совместной проектной деятельности;
- совершенствовать умение выстраивать правильную коммуникацию с другими людьми.

Личностные:

- способствовать повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности;
- способствовать формированию личностных качеств обучающихся – творческой активности, фантазии, инициативности, креативности.

2.3 Педагогические принципы

При реализации программы используются следующие педагогические принципы:

Принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства. Моделирование реальных условий профессиональной деятельности специалиста во всем многообразии служебных, социальных и личностных связей является основой методов интерактивного обучения;

Принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности. Реализация этого принципа является необходимым условием учебной игры, поскольку несет в себе обучающие функции;

Принцип совместной деятельности. Этот принцип требует реализации посредством вовлечения в познавательную деятельность нескольких участников. Он требует выбора и характеристики ролей, определения их полномочий, интересов и средств деятельности. При этом выявляются и моделируются наиболее характерные виды профессионального взаимодействия «должностных» лиц;

Принцип диалогического общения. В этом принципе заложено необходимое условие достижения учебных целей. Только диалог, дискуссия с максимальным участием всех играющих способна породить поистине творческую работу. Всестороннее коллективное обсуждение учебного

материала обучающимися позволяет добиться комплексного представления ими профессионально значимых процессов деятельности.

Принцип двуплановости отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях. Разработчик ставит перед обучающимся двоякого рода цели, отражающие реальный и игровой контексты в учебной деятельности.

Принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса её развёртывания в игровой деятельности.

Принцип единства товарищеского уважения и товарищеской требовательности: Этот принцип является проявлением гуманистической сущности субъективных воспитательных отношений. Товарищеское уважение и товарищеская требовательность взаимно проникают друг в друга, дополняют друг друга, при этом не возникает перекоса ни в ту, ни в другую сторону.

Личностно-ориентированный принцип - принцип признания личности развивающегося человека высшей социальной ценностью.

Принцип многообразия видов, форм и содержания деятельности, рассчитанных на доминирующие способности, интерес и потребности (интеллектуально-познавательные, художественно-творческие, организаторско-лидерские). Это такие формы, как выступления на вечерних мероприятиях, разработка творческих проектов – все это является одновременно и привлекательным для участников, имеет четко выраженный результат, содержит эффект новизны, позволяет проявить творчество и самостоятельность, и способствует самоутверждению личности.

Принцип свободы и творчества в выборе: познавательной деятельности, клубного пространства, путей, темпа продвижения по маршруту в освоении выбранной деятельности; форм и способов организации жизни в коллективе, добровольности участия в досугово-развлекательных мероприятиях; ролевой позиции при в мультипликационном производстве (режиссер, сценарист, художник-аниматор, художник по фонам, оператор, монтажер); формы участия в физкультурно-оздоровительных программах (зарядка, эстафеты, игровой спорт, плавание и др.).

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1 Учебный план

№ п/п	Название модуля	Всего часов	Форма промежуточного контроля
----------	-----------------	----------------	-------------------------------------

Инвариантная часть			
1.	Образовательный блок «МультМастер»	36	Создание мультипликационного фильма
2.	Командообразование	8	
Итого	максимальная предельная нагрузка	44	
Вариативная часть			
1.	Программы дополнительного образования	15	
2.	Физическое развитие, спорт	14	
Итого:	максимальная предельная нагрузка	29	
Итого: Максимальная нагрузка на 1 человека за смену- 73 часа			

3.2 Содержание учебного плана

Название Раздела/Темы	Всего	Теория	Практика	Форма контроля
Инвариантная часть				
1. Образовательный блок «МультМастер»				Участие в детской кинопремии «Блинч-2022» с мультипликационными фильмами, созданными на смене
1.1. Что такое мультипликация?	2	2		
1.2. Драматургия	3	1	2	
1.3. Художественное решение	6	1	5	
1.4. Актерско-режиссерская часть	3	1	2	
1.5. Раскадровка	3	1	2	
1.6. Озвучание	3	1	2	
1.7. Продакшн (Съемки)	9		9	
1.8. Монтаж	3	1	2	
1.9. Киноклуб	4		4	
Итого:	36	8	28	
Командообразование	8			
Итого:	Максимальная предельная нагрузка - 44 часа			

1. Вариативная часть			
№ п/п	Название Раздела/темы	Всего часов	Форма аттестации
1	"Художественная керамика"	15 часов	Выставка
2	"Магия круга"	15 часов	Выставка
3	"Цвет как элемент создания образа"	15 часов	Выставка
4	"Декупаж"	15 часов	Выставка
5	"Сценическое фехтование"	15 часов	Сценический концертный номер
6	«Актерский тренинг»	15 часов	Спектакль
7	«Красота линий и штриха»	15 часов	Выставка
8	«Самопректирование»	15 часов	Презентация работ
9	"Медиа в социальных сетях"	15 часов	Размещение работ в социальных сетях
10	«Я-вожатый»	15 часов	Отрядная игра
11	«Режиссер озвучания»	15 часов	Создание звукового ряда для аудиовизуальных произведений
12	"Цифровая лаборатория и 3D печать"	15 часов	Выставка
13	"3D-моделирование"	15 часов	Мультфильм
14	"Компьютерные игры"	15 часов	Создание игры
15	"Компьютерные фишки"	15 часов	Конкурс
16	«Web-дизайн»	15 часов	Создание сайта
17	«Волейбол»	15 часов	Соревнование
18	«Футбол»	15 часов	Соревнование
19	«Лепта»	15 часов	Соревнование
20	«Водное поло»	15 часов	Соревнование
21	«Чирлидинг»	15 часов	Выступление
	Физическое развитие, спорт	14 часов	
Итого	Максимальная предельная нагрузка	29 часов	
Итого: Максимальная нагрузка на 1 человека за смену- 73 часа			

Инвариантная часть программы	Вариативная часть программы	Командообразование
36 часа	29 часов	8 часов
Итого	73 часа на одного обучающего	

3.2.1. Образовательный компонент

Тема 1. Что такое мультипликация?

Теория: Вводное занятие. Знакомство. Деление на группы. Объявление заданий. Понятие анимации. Что такое мультипликация? Факультет ненужных вещей. Что может дать пищу для ума и работы? Начало цветовидения. Советы Леонарда да Винчи. Запах сырости и чистоты. Сопричастие всему живому.

Тема 2. Драматургия

Теория: Чем отличается сценарий от литературного произведения? Сценарии не пишутся, они конструируются. Главный проводник между автором и зрителем - герой. Каким должен быть он и его вселенная? Чем характеристика героя отличается от его характера? Зачем нужна тайна? Любая история рождается из события. Какова структура любой истории? События должны менять историю. "Что-то пошло не так!" - главная драматургическая формула. Что такое арка героя?

Практика: Мозговой штурм. Что нужно, чтобы придумать хорошую историю? Упражнения от Редьярда Киплинга. Как работает фантазия. Рождение ассоциаций. Как соединить не соединяемые вещи. Как работает человеческий мозг. Придумать необычного интересного героя и выстроить с ним историю как минимум из двух событий: завязка и кульминация. Создание «быстрого сценария» - рандомная сетка. Поиск идеи, составление истории, сюжета, сценария.

Тема 3. Художественное решение.

Теория: Что делает художник-постановщик в анимационном кино? Персонаж. Что такое поиграть перекладкой? Зачем разбирать персонажа на части? Позы и мимика. Образ и детали персонажа. Когда дефект можно принимать за эффект? Поиск материала. Что такое фоны? Чем больше действия, тем меньше должно быть деталей в кадре. В густых фонах спасает движение. Цвет и законы его восприятия. Что такое цветовая партитура фильма? Думать с карандашом в руках.

Практика: Основы колористики, работа над цветовым решением по основному проекту. Изготовление героев, фонов, бутафории, необходимых по сценарию.

Тема 4. Актерско-режиссерская часть.

Теория: Какой герой внешне и внутри. Наблюдение. Воображение. Поза, движение и мимика. Характерность. Малая цепочка поведения. Лаконичность и отбор. Какие бывают чувства и эмоции? Актерский тренинг: - тарабарский язык - этюд с бытовым предметом - озвучить предмет.

Практика: Проигрывание истории вживую. (Дети исполняют роли мультяшных героев, обращая внимание на выразительность мимики и пластики героев).

Тема 5. Раскадровка.

Теория: Что такое раскадровка? Пластика кадра. Ритм фильма. Работа со структурой и временем фильма. Свойства кадра. Принципы соединения кадров. Вертикальный монтаж. Внутрикадровый монтаж. Аниматик.

Практика: Составление раскадровки. Разделение фильма на эпизоды. Картинка эпизода. План, на котором снимается эпизод (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь). Описание действия, происходящего в эпизоде. Описание звука в эпизоде. Время эпизода. Описание техники анимации, применяемой в эпизоде.

Тема 6. Озвучание.

Теория: Озвучка. Как озвучивать мультфильмы? Тело человека - музыкальный инструмент. Как придумывать звуки. Главные музыкальные инструменты. Работа с голосом. Инструменты звукозаписи. Библиотеки и программы, в которых обрабатывается звук.

Практика: Подбор звуков, музыки. Озвучание (черновое), запись реплик. Расчет фонограммы по времени.

Тема 7. Продакшн (съемки).

Практика: Съемки фильма по эпизодам.

Тема 8. Монтаж.

Теория: Что такое монтаж в анимации? Какие программы нужно знать? Цветокоррекция. Технические свойства изображения. Рендер. Спецэффекты. Фактуры.

Практика: сведение видеоряда и звукоряда. Обработка. Титры.

Тема 9. Киноклуб.

Практика: Просмотр и обсуждение. Выявление достоинств, недостатков, ошибок, удачных находок.

3.2.1. Содержание дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (3 раздел)

Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы КГБНОУ КДЦ «Созвездие» решают задачи проектирования пространства персонального дополнительного образования для самореализации личности в условиях детского лагеря, удовлетворение потребностей и интересов обучающегося в соответствии с его собственными представлениями о том, чем стоит заниматься в период краткосрочного пребывания в детском лагере.

Дополнительное образование является средством освоения всеобщих норм, культурных образцов и интеграции в социум растущего человека, удовлетворения его базовых потребностей в самовыражении, личностном росте и гражданской солидарности. Участвуя в дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах КГБНОУ КДЦ «Созвездие», обучающиеся получают широкий социальный опыт конструктивного взаимодействия и продуктивной деятельности. В этих условиях дополнительное образование осознается не как подготовка к жизни или освоение основ профессии, а становится сутью непрерывного процесса саморазвития и самосовершенствования человека как субъекта культуры и деятельности, смысловым социокультурным стержнем, ключевой характеристикой которого является познание через творчество, игру, труд и исследовательскую активность.

Каждый участник смены выбирает себе одну локацию в зависимости от своих предпочтений и посещает ее в течение 10 дней.

Содержание дополнительных общеобразовательных программ направлено на формирование и развитие творческих способностей детей, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании, формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья, на организацию их свободного времени.

3.3 Логика развития смены

Период	Содержание	Ключевые мероприятия
--------	------------	----------------------

Подготовительный	– планирование смены: корректировка программы, плана работы, игровой модели Фабрики мультфильмов, разработка основных общелагерных дел; – реклама, приглашение специалистов в жюри кинопремии «Блинч-2022»; – подготовка педагогического и командного состава; – размещение анонса Смены на сайте учреждения; – составление списков участников смены; – подготовка лагеря к приему детей; – закупка специального оборудования для съемок мультфильмов, оборудование кабинетов	– Заключение договоров с партнерами, специалистами; – анонсирование смены в новостных сюжетах ДВТРК «Дальневосточная», Медиа холдинг Губерния;
Организационный (1-3 день)	– размещение, знакомство и адаптация участников смены; – инструктаж по технике безопасности, пожарной безопасности; – ознакомление с темой смены, первичное анкетирование; – проведение хозяйственных и стартовых сборов; – выборы в ОСУ; – игры на знакомство и сплочение отрядов; – знакомство с творческими мастерскими и их руководителями; – торжественное открытие смены	– Вербочный курс – Открытие Фабрики мультфильмов (распределение в Цеха, знакомство с Начальниками Цехов) – Коллективное планирование работы в Цехах; – Огонек знакомств – Выборы ОСУ – Погружение в ОД/название Отряда – Театрализованное представление «Визит-ШОУ»
Основной (4-13 дни)	– работа по плану смены; – ежедневное проведение занятий Образовательному блоку; – работа локаций; – проведение спортивных игр и состязаний; – проведение огоньков; – проведение «производственного соревнования» между Цехами; – размещение информации о ходе смены в Соц.сетях учреждения; – отслеживание эмоционального, физического состояния детей, корректировка деятельности на основе диагностики эмоционального состояния	– Работа Фабрики Мультфильмов; – Проведение Киноклуба; – Питчинг сценариев; – Мастер-класс по разработке бренда; – Пресс-конференция с директором «СоюзМультФильм»; – Встреча с режиссером студии «Мечталет» – Вечернее мероприятие «Шоу Танцы»; – Проведение КТД «Фестиваль мультфильмов»; – Вечернее мероприятие «Рок Пати Тайм»; – Спортивная эстафета; – Фестиваль ГТО

Заклю- читель- ный (14- 18 день)	– Усиление контроля за жизнью и здоровьем детей; – Обеспечение выполнения программы смены; – Подведение итогов работы основных направлений; – Проведение итоговых соревнований; – Подведение итогов пребывания детей на смене; – Закрепление достигнутого ребенком результата, мотивация к продолжению развития в выбранном направлении; – Изменения отношений детей в отряде за смену; – Проведение прощального огонька.	– Вечернее мероприятие «Звездный вожатый» – Торжественное Закрытие Фабрики; – Кинопремия «Блинч-2022» – Прощальный огонек – Акция «100 слов обо мне»
«После- дейст- вие»	- презентация детских мультипликационных работ общественности;	– Круглый стол по вопросам развития креативных индустрий с участием Министра культуры Хабаровского края (генеральный директор КГБНОУ КДЦ «Созвездие» с докладом об итогах реализации смены «МультМастер»)

3.4 Игровая модель

Игровая модель смены – ФАБРИКА МУЛЬТФИЛЬМОВ, участники которой (ребята старшего школьного возраста) подражают организации настоящего производства. Продукцией данной Фабрики являются Мультипликационные фильмы, созданные детьми. Процесс создания мультфильма – производство.

Руководитель смены, консультанты и педагоги дополнительного образования (ПДО) составляют Дирекцию Фабрики.

Руководитель смены – директор Фабрики; Консультанты (приглашенные эксперты, аниматоры) – начальники цехов, педагоги дополнительного образования – мастера производственного обучения.

Участники смены разделены равномерно в производственные коллективы, которые работают в Цехах. Каждый Цех использует свою технологию производства анимации, определяемую Дирекцией. Возможные используемые технологии в производстве мультипликации на Фабрике: предметная анимация; пластилиновая анимация; кукольная анимация; рисованная анимация; коллажная анимация; компьютерная анимация.

Каждый Цех полностью изготавливает один мультипликационный фильм. В Цеха обучающиеся записываются по желанию, образуя сводные коллективы. Состав Цехов в основном не меняется в течение всего времени работы Фабрики, а переход из одного Цеха в другой происходит лишь с согласия Дирекции.

Желательно при распределении в Цеха создать разновозрастные коллективы. Тогда станет возможным разделение труда между старшими и младшими. Старшие ребята могут быть помощниками Начальников Цехов, Мастерами, могут действовать на самых сложных производственных участках, составляя или возглавляя бригады; младшие ребята также могут составлять отдельные бригады, действующие на подсобных и менее сложных (хотя не менее ответственных) операциях, могут трудиться в качестве учеников, помощников мастеров и т. д.

Создание Фабрики начинается с общего сбора-старта участников, распределения в Цеха. Далее участники сообща придумывают название Цеха и значок-эмблему.

Дирекция ведет подготовку к открытию Фабрики, распределяет производственные помещения между Цехами, определяет технологии производства, назначает Начальников Цехов, составляет «производственный план», дает задание в Цеха, согласовывает календарь-график работ в Цехах. Проводит ежедневную планерку. Контролирует ход выполнения работ.

Коллективы Цехов собираются на предварительное совещание, обсуждают проекты мультфильмов, сообща разрабатывают технологический процесс, распределяются по участкам, операциям, выбирают мастеров.

Параллельно с производством на Фабрике ежедневно происходит корпоративное обучение «сотрудников». Участники программы получают теоретические знания из основных областей анимации в ходе тематического образовательного блока «МультМастер», и имеют возможность сразу применить их на практике во время производства собственных мультипликационных фильмов.

Кроме того, с целью сплочения участников в Цехах, воспитания и самовоспитания сознательной дисциплины, коллективизма, творческой активности, а также промежуточного контроля усвоения образовательной программы на Фабрике организовано «производственное» соревнование между цехами. Оно подразумевает тематические мероприятия игрового формата, в ходе которых участники демонстрируют дружную работу, смекалку, усвоенный материал. Результаты мероприятий подводятся в баллах, накапливаются в течение смены, ежедневный рейтинг и успехи Цехов отражаются на общеотрядных мероприятиях.

В результате реализации программы создано в четырех Цехах анимации четыре Мультипликационных фильма. Все мультипликационные фильмы, созданные на краевой профильной смене «МультМастер», представляются к показу в дни завершения смены в рамках детской кинопремии «Блинч 2022». Зрителями мероприятия станут участники смен «#КиноШка», «Сенсация», почётные гости из числа администрации КГБНОУ

КДЦ «Созвездие», представители студии «Мечталёт» (всего около 450 человек). По итогам просмотра лучший Мультипликационный фильм будет отмечен и поощрен партнерами программы студией анимации «Мечталет» г. Хабаровска.

4.ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В соответствии с целью и задачами программы произойдут следующие результативные изменения:

предметные:

- обучающихся знают основные техники современной анимации;
- обучающихся овладели технологией создания мультфильмов;
- обучающиеся познакомились с профессиями в мультипликационном производстве, историей развития мультипликации в мире, РФ и Хабаровском крае.

метапредметные:

- способствовали развитию эстетического восприятия мультипликационного творчества;
- способствовали развитию навыков совместной проектной деятельности;
- способствовали развитию умения выстраивать правильную коммуникацию с другими людьми.

личностные:

- способствовали повышению уровня мотивации к самопознанию, саморазвитию и самореализации через получение социокультурного опыта в различных видах деятельности;
- способствовали формированию личностных качеств обучающихся: творческой активности, фантазии, инициативности, креативности.

Обучающиеся будут знать: терминологию кинематографа как вида искусства, его историю, специфику профессий.

Обучающиеся будут уметь: организовывать, проводить и анализировать творческий «мозговой штурм», создавать мультипликационные фильмы.

У обучающихся будут развиты такие личностные качества, как самостоятельная постановка цели деятельности, планирование и организация своей работы, выбор оптимальных способов решения поставленных задач, творческий поиск в создании художественного образа, контроль достижения результата.

Формы подведения итогов реализации образовательной программы

Результативность реализованной программы определяется при помощи системы мониторинга, осуществляемого в ходе первичной, промежуточной и итоговой диагностик.

Методы отслеживания результативности программы:

1. Сбор информации и анализ данных через: анкеты, опросы, отзывы детей, родителей, педагогов о качестве программы.
 2. Рефлексия обучающимися коммуникативного поведения, самооценка, взаимооценка.
 3. Наблюдение.
 4. Анализ создания обучающимися мультипликационных фильмов (рабочие материалы к фильмам, эскизы, итоговые работы, посты в социальных сетях и др.).
 5. Исследование удовлетворенности детей условиями и качеством предоставляемых услуг в КГБНОУ КДЦ «Созвездие» (психологическая служба).
 6. Обобщение, подведение итогов реализации программы.
- Анализ и оценка результатов программы краевой профильной смены реализуется с помощью следующих диагностических методик:

1. «Анкета ожиданий»;
2. анкета «Оценки образовательного блока»;
3. тест «Дерево с человечками»;
4. тест «Эмоциональная самооценка» А. Захарова;
5. «Итоговая анкета»;
6. Работа жюри кинопремии «Блинч-2021»;

По итогам реализации программы предполагается создать 6 мультипликационных фильмов.

5. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

5.1 Партнерский компонент программы

Партнер	Сфера взаимодействия
Общество с ограниченной ответственностью «Дальневосточная архитектурная компания» (ООО «ДАК») (студия анимации "Мечталёт")	– Художники-аниматоры в качестве консультантов для проведения основных мероприятий программы; – Проведение пресс-конференции; – Информационная поддержка; – Экспертиза детских мультипликационных работ; – Сувенирная наградная продукция;

Федеральное государственное унитарное предприятие «Творческо-производственное объединение «Киностудия «Союзмультфильм»	– Помощь в разработке и реализации программы образовательного блока – Проведение основных мероприятий программы; – Сувенирная наградная продукция;
ГТРК "Дальневосточная"	Информационная поддержка
Хабаровская краевая общественная организация «Развития анимационного искусства в Хабаровском крае»	– Информационная поддержка; – Подбор педагогов мультипликации для реализации программы; – Проведение Круглого стола по развитию креативных индустрий в Хабаровском крае

5.2 Материально-техническое обеспечение.

В КГБНОУ КДЦ «Созвездие» созданы все условия для обеспечения образовательной деятельности оснащёнными зданиями, строениями, сооружениями, помещениями и территориями. Перечень оснащенных зданий, строений, сооружений, помещений (учебных, учебно-лабораторных, объектов для проведения практических занятий, административных, подсобных, помещений для занятия физической культурой и спортом, иных), территорий с указанием площади полностью соответствуют всем требованиям Роспотребнадзора РФ и МЧС.

Материально-техническое обеспечение дополнительных общеобразовательных программ осуществляется в соответствии с указанным перечнем в утвержденных программах.

Для проведения образовательного блока (на один Цех – 12 чел.) использовалось:

1. Кабинет (не менее 25 м2)	1 шт.
2. Проектор, экран	1 комплекта
3. Стол съемочный (офисный 60*120см)	1 шт
4. Переходник usb (с фотоаппарата на ноутбук) не менее 125 см	1 шт
5. Фотоаппарат Canon EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS STM	1 шт
6. Manfrotto 396B-3 двойной шарнирный кронштейн с площадкой	1 шт
7. Зажим Manfrotto 035 Superclamp	1 шт
8. 15.6" Ноутбук Acer Aspire F5-573G-509X	1 шт
9. Круговые световые лампы	1 шт
10. Световые планшеты	12 шт.
11. Сетевые фильтры (не менее 5 выходов)	2 шт.

12.USB разветвители	Суммарно на 12 входов
13.Программа DragonFrame для съёмок	1 шт.
14.ПрограммаMovavi Video Editor или Adobe Premier Pro длямонтажа	1 шт.
15.Принтер ч/б	1 шт.
16.Принтер цветной фото	1 шт.
17.Пластилин (24 цв.)	4уп.
18.Масляная пастель (24 цв.)	2уп.
19.Карандаш простой, стир. резинка, точилка	12 комплектов
20.Краски гуашь (12 цв.)	4уп.
21.Гуашь белая (500мл.)	1 шт.
22. Кисти (набор плоских от 06 до 20мм)	5 уп.
23.Ножницы	12 шт.
24.Бумага белая А2, плотность не менее 200 мкг	40 листов
25.Бумага белая офисная А4	2 уп.
26.Бумага цветная офисная (10 цв.)	1 уп.
27.Картон цветной, фольгированный, бархатный	3 уп.
28.Клеевые подушечки (UNU PataFix)	1 уп.
29.Скотч малярный (шириной не менее 4 см)	4 шт.
30.Обложки пластиковые для переплета, А4, 150 мкм, прозрачные	100шт.
31.Маркеры для белой доски (4 цв.)	2 уп.
32. Маркеры черные перманентные	12 т.

Для проведения вечерних мероприятий/ киноклуба/ пресс-конференции:

- киноконцертный зал;
- световая, звуковая, видео аппаратура;
- костюмы сценические;

Для проведения спортивных мероприятий:

- универсальный спортивный зал/стадион;
- бассейн;
- спортивный инвентарь для проведения спортивных игр, эстафет;

5.3 Кадровое обеспечение

Кадровое обеспечение программы составляют:

1. руководитель краевой профильной смены (1 человек);
2. воспитатель педагогического отряда (4дневных воспитателя, 1 ночной воспитатель);
3. консультант* (4 человека);
4. художественный руководитель смены (1 человек);
5. педагоги образовательных блоков, педагоги дополнительного образования (не менее 4 человек);
6. педагоги-психологи сектора психолого-педагогической работы (1 человек);
7. юридическо-правовая служба (1 человек);
8. фотограф (1 человек);
9. видеограф (1 человек);
10. тренер-преподаватель (1 человек).

Подбор преподавателей образовательного блока осуществляется исходя из трёх основных требований: уровень знакомства с преподаваемым предметом, опыт работы с подростковой аудиторией, наличие педагогического образования. Подбор консультантов осуществляется исходя из опыта работы в качестве художников-мультипликаторов, а также личностных психологических и коммуникативных качеств, культурного и эстетического развития, стрессоустойчивости. Погружение консультантов в специфику смены и должностной функционал начинается за 2-3 месяца до ее начала.

«Погружение» вожатых в специфику и содержание программы проводится за несколько дней до начала смены: им доводится до сведения система соуправления, специфика работы Фабрики мультфильмов, педагогического и съёмочного процесса. До смены формируются вожатские пары. Все вожатские пары обеспечиваются комплектом документации, подробно описывающей игровой, образовательный, съёмочный и режимный аспекты смены.

5.4 Информационно-методическое обеспечение программы

Для реализации программы смены используются следующие материалы:

Информационное обеспечение:

- буклетная продукция с информацией о смене;
- размещение информации о подготовке и реализации смены на официальном сайте КДЦ Созвездие;

- размещение информации о подготовке и реализации смены в официальных группах КДЦ Созвездие в социальных сетях;
- разработка логотипа смены «МультМастер» и размещение его на печатной и наградной продукции;
- размещение информационных стендов на территории КДЦ Созвездие (презентация и расписание программ образовательного блока, дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, фотоматериалов, презентация специалистов программы смены).

Дидактическое обеспечение:

видеоматериалы:

- ролики Центра («Учитесь у детства», «Зажигаем вместе»);
- дайджесты текущих моментов смены;
- заставка смены «МультМастер», созданная на Летней школе анимации в центре современного искусства «Артсерватория» перед сменой;
- итоговый ролик смены «МультМастер»;
- видеотека образовательных материалов;
- видеотека фильмов для показа на Киноклубе;

аудиоматериалы:

- музыкальная фонотека по тематике смены;
- фонотека для озвучания фильмов;

печатные материалы:

- постеры, плакаты российских фестивалей мультфильмов, в том числе Большого фестиваля мультфильма 10-12 сентября 2021г. ;
- наглядные пособия (принципы создания персонажа, раскадровки к мультфильмам Союзмультфильма);
- настольные игры (Имаджинариум (Союзмультфильм), Доббль, Мемо, Алиас).

Методическое обеспечение:

- дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы;
- сетевые ресурсы (Интернет, CD-программы);
- методическая литература;
- учебная и научно-популярная литература по тематике программы;
- сценарии мероприятий.

Печатная, наградная продукция:

- Журналы педагогов дополнительного образования – 4 шт.;
- Педагогические дневники вожатых – 4 шт.;
- Маршрутные листы, инструкции (Веревочный курс, фотокросс и пр.) – 2 комплекта;
- Благодарности 12 шт;
- Сертификаты участников смены – 50 шт;

- Дипломы лучших по итогам смены – 8 шт;
- Дипломы победителей кинопремии «Блинч-2021» - 12 шт.

5.5 Система мотивации и стимулирования участников программы
Система награждения краевой профильной смены «МультМастер» имеет две основы:

а) традиционная:

- награждение по итогам смены самых активных участников;
- награждение лучшего отряда;

Традиционное награждение проводится в итоговый день программы в торжественной обстановке, где дополнительно к дипломам и письмам вручаются призы с логотипом смены КГБНОУ КДЦ «Созвездие».

б) специальная:

Командный рейтинг (Производственное соревнование между Цехами):

1. Тематические состязания в игровой форме;
2. Участие Цеха в общелагерной деятельности, дисциплина, чистота ОМ, оформление ОМ и пр.

Итоги подводятся Дирекцией фабрики на заключительном торжественном мероприятии кинопремии «Блинч».

Личный рейтинг (в Цехе):

Задания на день от начальника цеха. Итоги подводятся на следующий день на утренней планерке в Цехе. Победителя отмечают на доске почета Фабрики (лучший работник Цеха).

Данные поощрения оптимальны для возрастной группы подростков 14-17 лет как еще одна дополнительная мотивация к активному участию в различных видах деятельности программы.

5.6. Возможные риски и способы их преодоления

Низкое проявление интереса у подростка к предлагаемым видам деятельности - выявление интересов ребенка, проведение индивидуальной разъяснительной беседы, поиск возможностей включения ребенка в специфическую деятельность, выстраивание индивидуального маршрута.

Неприятие подростка коллективом, заниженная самооценка и неуверенность в себе - упражнения на командообразование, поиск возможности его включения ребенка в специфическую деятельность, выстраивание индивидуального маршрута.

Спад интереса подростка к игровому сюжету смены – выяснение причины снижения интереса, создание неожиданного поворота сюжета, корректировка план-сетки смены.

Желание подростка сменить Цех анимации в середине создания фильма – в организационный период во время погружения в игровой сюжет дать возможность попробовать разные техники анимации, предоставить возможность «маневра» в первые пять дней смены.

На показе в рамках кинопремии «Блинч-2022» не смогут присутствовать родители участников программы смены– организовать качественную интернет-трансляцию данного мероприятия, для чего необходимо провести поиск соответствующих информационных партнёров, которые могли бы обеспечить такую трансляцию.

6. СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ И ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ:

1. Велинский Д. В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. - Новосибирск: [б.н.], 2010 г.
2. Гиппиус С. В. Гимнастика чувств. - Москва : АСТ, 1967 г..
3. Грецов А. Г. Лучшие упражнения для развития креативности. - Санкт-Петербург: СПбНИИ физической культуры, 2006 г.
4. Иванов И. П. Энциклопедия коллективных творческих дел. - М.: Педагогика, 1989.
5. Иткин В. В. Карманная книга мульт-жюриста. Учебник неругачих обсуждений. Учебное пособие для начинающих мультипликаторов. - Новосибирск: [б.н.], 2006 г.
6. Ключев Е. В. Сказки на всякий случай. - Москва: Слово, 2003 г.
7. Красный Ю. Е. и Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей: Книга для учителя. Учебное издание. - Москва: Просвещение, 1990 г.
8. Макки Роберт История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. - 2012.
9. Родари Джанни Грамматика фантазий. - Москва: Самокат, 2017 г..
10. Сафронов М. В. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. - [б.м.] : Сеанс, 2018 г.
11. Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. - Москва: ВГИК, 2005 г.
12. Солин А. И. и Пшеничная И. А. Задумать и нарисовать мультфильм. Учебное пособие. - Москва: Прометей, 2020 г.
13. Тихонова Е. Р. Детская студия мультипликации: рекомендации по работе с детьми. Методическое пособие. - Новосибирск: [б.н.], 2010 г..
14. Труби Джон Анатомия истории. 22 шага к созданию успешного сценария. - 2016.
15. Хитрук Ф. С. Профессия – аниматор. - Москва: Клуб 36'6, 2007 г.

Интернет ресурсы:

1. <https://creativity.vetas.ru/methods/#> (методы развития креативности)
2. <https://smartcalend.ru/qv-test> (развитие креативности)
3. https://smartcalend.ru/softskills_eq (эмоциональный интеллект)
4. <https://arzamas.academy/special/kids> (библиотека анимационных фильмов для детей)

Перечень фильмов рекомендуемых к просмотру на смене:

1. Вокруг кабинки, реж. Э.Рейно
2. Бедный Пьеро, реж. Э.Рейно
3. Путешествие на Луну, реж. Ж.Мильес
4. Электрический отель, реж. С. де Шомон

5. Фантазмагория, реж. Э.Коль
6. Кот Феликс, реж. О. Мессмер
7. Алиса в стране чудес, реж. К.Джероними
8. Бетти Буп: Белоснежка, реж. Д.Флейшер
9. Пароходик Вилли, реж. У.Дисней
10. Танец скелетов, реж. У.Дисней
11. Цветы и деревья, реж. Б.Гиллет
12. Белоснежка и семь гномов, студия Уолта Диснея
13. Фантазия, Студия Уолта Диснея
14. Суррогат, реж. Д.Вукотич
15. Точки, реж. Н.Макларен
16. Соседи, реж. Н.Макларен
17. Улица, реж. К. Лиф
18. Замок из песка, реж. К. Хоедеман
19. Прекрасная Люканида, реж. В. Старевич
20. Роман о лисе, реж. В. Старевич
21. Межпланетная революция, реж. Н.Ходатаев
22. Советские игрушки, реж. Д.Вертов
23. Черное и белое, реж. И.Иванов-Вано
24. Конек-горбунок, реж. И. Иванов-Вано
25. Снежная королева, реж. Л.Атаманов
26. История одного преступления, реж. Ф.Хитрук
27. Бременские музыканты, реж. И.Ковалевская
28. Ну, погоди!, реж. В. Котеночкин
29. Стеклянная гармоника, реж. А. Хржановский
30. Ежик в тумане, реж. Ю.Норштейн
31. Кролик-крестоносец, реж. Д.Уорд
32. Мой сосед Тоторо, реж. Х.Миадзаки
33. Могила светлячков, реж. И.Такахата
34. Собака-охранник, реж. Б.Плимптон
35. Трио из Бельвилля, реж. С.Шоме
36. Тайна Келлс, реж. Т.Мур
37. Песнь моря, реж. Т.Мур

«УТВЕРЖДАЮ»:
Генеральный директор
КТЫНОВ КДЦСозвездие
/Волостникова А. Е.
« ____ » _____ 2022г.

Краевая профильная смена «МультМастер» 03.08 – 20.08.2022

0 день	03 августа 1 день (среда)	04 августа 2 день (четверг)	05 августа 3 день (пятница)	06 августа 4 день (суббота)	07 августа 5 день (воскресенье)
	8:15 - Подъем 8:30- Завтрак 09:00 – Засед участников/ расселение/мелосмотр/ игры на знакомство и сплочение/выдача посельного белья 13:30 - Обед 14:00 – Инструктажи/ анестирование 15:00 – ОД «Наш дом» 16:30 – Подник 17:00 – Командообразование (Маршрут Построен) 19:00 – Ужин 20:00 – Открытие проектов «#КиноШка», «Мульт-Мастер», «Сенсаци» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Подготовка ко сну 22:00 –Отонек знакомств 23:00 Отбой	08:00 – Подъем 08:30 – Орт. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-ник 10:30 – Погружение в смену (ДискоЗал), Знакомство с режиссерами, распределение ролей, 12:00 – Час спорта/игры на командообразование 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Встреча с интересными людьми Константин Сахаро «Нейминг» / «Сценарное дело» 16:30 – Подник 17:00– Название/ оформление отряда 18:00– Игры на свежем воздухе, Подготовка к ВМ 19:00 – Ужин 20:00 – Вечернее мероприятие «Звездный квиз» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Киноклуб АА-1 22:00 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъем 08:30 – Орт. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-ник 10:15 – Локации / (Звук) 11:45 – Фабрика мультфильмов/ защита Названий отряда / час спорта 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Брендиг отряда /Подготовка к ВМ/ час спорта 16:30 – Подник 17:00– Игры на свежем воздухе, Подготовка к ВМ/репетиции в ККЗ 19:00 – Ужин 20:00 – Вечернее мероприятие «Бийит Шоу» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Подготовка ко сну 22:00 –Отонек орт. Периода 23:00 –Отбой	08:00 – Подъем 08:30 – Орт. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-ник 10:15 – Локации (Звук) 11:45 – Фабрика мультфильмов/ экспертиза концепций Брендига отряда/ час спорта 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Съемки/ час спорта 16:30 – Подник 17:00 – Встреча Худрук-ль студии «Металер» Андрей Ткачев (Питчинг)/Игры на свежем воздухе, Подготовка к ВМ 19:00 – Ужин 20:00 – Вечернее мероприятие «РунТУР» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Киноклуб АА-2 22:00 – Подготовка ко сну 23:00 –Отбой	08:30 – Подъем 08:45 – Орт. сбор 09:00 – Зарядка 09:15 – Завтрак 10:15 – Час-ник 10:30 – Турнир по Волейболу 12:00 – Фабрика мультфильмов/ 13:30 - Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Съемки/ Встреча Режиссер студии «Металер» Глеб Павленко, МК Фотопозирование 17:00 – Игры на свежем воздухе, Подготовка к ВМ 19:00 – Ужин 20:00 – Вечернее мероприятие «ОЛЮС» 21:00 –Второй ужин 21:15 – Тематическая дискотека 22:00 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой

08 августа 6 день (понедельник)	09 августа 7 день (вторник) <i>СМЕНА ВЕЛБЯ</i>	10 августа 8 день (среда)	11 августа 9 день (четверг)	12 августа 10 день (пятница)	13 августа 11 день (суббота)	14 августа 12 день (воскресение)
08:00 – Подъём 08:30 – Опр. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-пик 10:15 – Локации (Звук)/ бассейн 11:45 – Фабрика мультфильмов/ бассейн 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Съемки/ час спорта/подготовка к ВМ/ бассейн 16:30 – Подлник 17:00 –Игры на свежем воздухе, Подготовка к ВМ 19:00 – Ужин 20:00 – <u>Вечернее</u> мероприятие «Рок Папи Таппа» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Кинотеатр АА-3 22:30 – Подготовка ко сну 23:00 –Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Опр. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-пик 10:15 – Локации (Звук) 11:45 – Фабрика мультфильмов/ час спорта 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Съемки/ час спорта/подготовка к ВМ 16:30 – Подлник 17:00 –Игры на свежем воздухе 19:00 – Ужин 20:00 – Вечернее мероприятие «Я тебе не верю» 20:45 – Второй ужин 21:30 – Подготовка ко сну 22:00 – Отонок первой половина смены 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Опр. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-пик 10:15 – Локации (Звук) 11:45 – Фабрика мультфильмов/ час спорта 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Съемки/ час спорта/ подготовка к Питчингу 16:30 – Подлник 17:00 – Встреча с Борисом Майковцевым, Динной Ротвайн Питчинг Прокстов / Спортивная эстафета 19:00 – Ужин 20:30 – Вечер у костра 22:00 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Опр. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-пик 10:15 – Локации (Звук) 11:45 – Игра «Город профессий» 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Встреча с интересными людьми (Борис Майковцев) 16:30 – Подлник 17:00 –Встреча с интересными людьми (Дина Ротвайн)/ МК/ Игры на свежем воздухе 19:00 – Ужин 19:45 – <u>Вечернее</u> мероприятие «ЦЮУ Танца» 21:00 –Второй ужин 21:15 – Кинотеатр АА-4 22:30 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Опр. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-пик 10:15 – Локации (Звук)/ 11:45 – Фабрика мультфильмов/ час спорта 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Съемки/ час спорта 16:30 – Подлник 17:00 –Встреча с интересными людьми (он-лайн, Таврида)/Игры на свежем воздухе/ МК 19:00 – Ужин 20:00 –Экакутер 20:45 –Второй ужин 21:30–Подготовка ко сну 22:00 – Тематический отонек 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Опр. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-пик 10:15 – Локации (Звук)/ 11:45 – Фабрика мультфильмов/ час спорта 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Съемки/ час спорта 16:30 – Подлник 17:00 –Игры на свежем воздухе, / МК Актерское мастерство / Подготовка к ВМ 19:00 – Ужин 20:00 – <u>Вечернее</u> мероприятие «Дисней» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Тематическая дискотека 22:00 –подготовка ко сну 23:00 –Отбой	08:30 – Подъём 08:45 – Опр. сбор 09:00 – Зарядка 09:15 – Завтрак 10:15 – Час-пик 10:30 – Мастер-классы/ Встреча с интересными людьми (Демьянов Алексей) / Турир спорт / бассейн 12:00 – Фабрика мультфильмов/ бассейн 13:30 - Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Съемки/ МК Фотопозиирование/бассей н 16:00 - Подлник 17:00 – Встреча с интересными людьми (Слиный Никита Режиссер раскадровки Мечталет)/Игры на свежем воздухе 19:00 – Ужин 20:00 – Вечернее мероприятие «Интературная гостинная» 21:00 –Второй ужин 21:30 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой

15 августа 13 день (понедельник)	16 августа 14 день (вторник) <i>СМЕНА БЕЛЫЯ</i>	17 августа 15 день (среда)	18 августа 16 день (четверг)	19 августа 17 день (пятница)	20 августа 18 день (суббота)	
08:00 – Подъём 08:30 – Опр. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-пик 10:15 – Локации (Звук)/ 11:45 – Фабрика мультфильмов/ час спорт 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Съемки / час спорт 16:30 – Подлник 17:00 – Подготовка к ВМ/ Игры на свежем воздухе 19:00 – Ужин 20:00 – Вечернее мероприятие «Звездный вокаль» 21:00 – Второй ужин 21:15 – Киноклуб АА -5 22:30 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Опр. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-пик 10:15 – Локации (Звук)/ 11:45 – Фабрика мультфильмов/ час спорт 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Съемки / час спорт 16:30 – Подлник 17:00 – Подготовка к ВМ Игры на свежем воздухе/ МК 19:00 – Ужин 20:00 – Вечернее мероприятие «Полночь Высокая мода» 21:00 – Второй ужин 21:30 – Подготовка ко сну 22:00 – Итоговый отчет 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Опр. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Торжественное открытие фестиваля БЛИНЧ/монтаж 11:00 – Концерт 1 Сенсация (ККЗ) 12:30 – Фестиваль, Мастер-классы 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Фестиваль, Мастер-классы, гуляния 16:30 – Подлник 17:00 – Концерт 2 Сенсация 19:00 – Ужин 20:30 – Концерт 3 Сенсация 21:30 – Второй ужин 21:45 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Опр. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-пик 11:00 – Концерт 4 Сенсация 12:30 – Промомотр 1 КиноШка 13:30 – Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Промомотр 2 Мастер 16:30 – Подлник 17:00 – Концерт 5 Сенсация 19:00 – Ужин 20:00 – Промомотр 3 КиноШка 21:15 – Второй ужин 21:30 – Вечерняя программа фестиваля 22:30 – Подготовка ко сну 23:00 – Отбой	08:00 – Подъём 08:30 – Опр. сбор 08:45 – Зарядка 09:00 – Завтрак 10:00 – Час-пик награждение 10:30 – Встречи с Интересными людьми И.В. Кузнецов (продюсер студии Мечталет)/ Мастер-классы 12:00 - Акция «100 слов обо мне» 13:30 - Обед 14:00 – Время отдыха 15:00 – Программа Фестиваля/Мастер- классы 16:30 – Ярмарка 18:00 – Акция «Нас здесь не было»/ «Спасибо» 18:30 – Ужин +второй ужин 20:00 – Гала концерт БЛИНЧ 22:00 – Прощальный отчет 23:00 – Отбой	ВЫЕЗД	

«СОГЛАСОВАНО»:

Заместитель генерального
директора - начальник комплекса
«Созвездие»

Н.Б. Заика

«___» _____ 2022 г.

Начальник отдела разработки
и реализации проектов

В.С. Соболева

«___» _____ 2022 г.

Заместитель генерального директора –
начальник физкультурно-
оздоровительного комплекса

С.С. Колендо

«___» _____ 2022 г.

Начальник медицинской части

Е.В. Привалова

«___» _____ 2022 г.